

Warhammer Fantasy Role-Play

Sydcon 96

Rogues on the Run

eller

Up in Smoke

Cyberdyne Systems

Välkommen till 1996s års Sydcon **WFRP**-scenario. Äventyret är en okomplicerad historia av genre-typiskt slag; temat är av karaktären **Förbjuden Kärlek**: en man av börd, en kvinna av kaos...

Spelarna förutses lösa ett delikat problem med en försvunnen person, men snubblar rätt in i en större härva med kaoskulter, infernaliska droger och dylikt otyg och sedan brakar det förhoppningsvis loss rejält.

Äventyret är tänkt att vara nattduggigt, så såväl plot som karaktärer har lagts på en blygsam nivå för sliriga konventshjärnor. Det är inte railroading, men heller inte en plot som det krävs en doktorand-examen att klara.

Själv hatar jag att få en konvents-karaktär som beskrivs på mer än 2 sidor, rekordet jag fått var på 14 (EDD, StockCon 95). Att jag är för lat att skriva mer är en helt annan sak.

Du som spelleder detta bör inte få alltför svåra problem, om inte spelarna tar titelrubriken för allvarligt och försöker rymma, alternativt allierar sig med kaosdyrkarna eller något sånt oberäknerligt. Spelledandets ädla konst känner du ju givetvis till, så spelstil får du välja själv.

Fri-forms eländet som sprider ut sina illasinnade tentakler över det förr så tärningsstinna rollspels-sverige anser jag vara utav ondo, som spelare känner jag mig mest frustrerad över att inte ha något att göra med mina rastlösa händer; och innerst inne, inte kan man väl glömma känslan av att ens älskade, gullegull-rollpersons liv hänger på att man just i detta nödens ögonblick måste klara detta otroligt svåra tärningsslag! Brytpunkten där, mellan total seger;

"-JAAAA!!!Jagklarare!!!" kontra: "-Helvetes djävla skittärningar! Faråthelvetejagskall ALDRIGspelamer!" eller den totala tystnaden; "-Pär, kom igen, säg nått dårå, kom så går vi och slår en ny gubbe åt dej"... den känslan går inte att återskapa utan tärningar, oavsett hur elokvent spelledaren "spelleder" händelseutvecklingen. Slumpen är här för att stanna, den som vill re-evolvera rollspelen tillbaks till någon flummig interaktiv friteater kan väl få göra det, men får stå sitt kast (hup!) när det blir dags att sona sina synder. Forward the Revolution! Det som skulle framgå av detta var: du spelleder som du vill, men jag vill att spelarna får slå sina tärningar själva, om inte resultatet skall vara hemligt vill säga, att sedan inte striderna behöver ta flera timmar är en annan sak som du som spelledare får fixa. Snabbt och grafiskt, inget segdraget smått i dussinstrider, slutstrid och sådant viktigt får däremot ta den tid det tar.

Speltekniska detaljer, fotnötter eller anmärkningar och dylikt skrivs såhär: (*Kursivt inom parenteser, så att du som spelledare inte missar något av vikt*).

Vad som hänt tidigare: För tre år sedan åkte ett gäng kriminella (*våra hjältar*) in i det ökända fängelset Rijkers Island utanför Marienburg. En annan kriminell, Lugio "Råttan" Vermincelli, hade tipsat statsvakten om detta gängs förehavanden. Den rådande maktbalansen försköts och detta möjliggjorde för några andra gynnare en chans att ta makten över Marienburgs undre värld. Lugio slöt nämligen en pakt med den enigmatiske Cathayanske "köpmannen" och trollkärnen Feng Shui om att utnyttja Marienburgs redan lösa droglagar till fullo... Feng Shui importerade nämligen den finaste och kraftfulla Svarta Lotusen (*typ super-opium med magisk kraft*) man kan tänka sig från det kejserliga Cathay (*typ Kina*). Efterfrågan blev stor, särskilt på slum-och tjuvön Riddra.

Lugio blev med tiden Marienburgs mäktigaste drog-återförsäljare, men föll snart offer för sina varor. Han är nu kraftigt beroende, och hans imperium vacklar (inte för att det gör något, Feng Shui skulle gärna ge bort drogen för att knyta mer förtappade själar till sig och sin herre).

Pengarna Feng Shui har tjänat har han låtit uppföra en märklig pagod på Riddra, till den herre han i sin tur tjänar; njutningsguden Slaanesh... Slaanesh ja, denne njutningslyste, perverst tvekönade, dekadente, syndiga hedonist till kaosgud, blev mycket nöjd med sitt tempel.

I de Sju Svävande Extasernas Pagod kan nämligen alla synder och önskningar uppfyllas.

Slaanesh lät vidare, genom Feng Shui, flera daemonetter manifestera sig, med syftet att "hjälpa" fler av Marienburgs moraliskt hämmade befolkning uppskatta Slaanesh läror.

En av dessa undersköna daemonetter inkarnerades som en *succubi* (en sorts underskön demon som mer än gärna förför människor) kallad Nadia, och lyckades snart förföra Marienburgs Burgomeisters son Adam van Halsing. Sonen, en festlysten student vid Marienburgs Universitet var ute och "slummade runt" lite på Riddra, när han träffade den fagra succubin. Adam föll pladask, inte enbart pga hennes demoniska förförelsekonster. Nadia och Adam träffades sedan i hemlighet några gånger och det ena ledde till det andra... Han har nu rymt för att förenas med sin älskarinna, röka svart lotus och leva lyckligt resten av sitt liv...

Adam ligger nu utslagen på en mjuk matta i Feng Shuis pagod med en lotuspipa, förlorad i sina vackra drömmar. "Hans" demonette lurar andra lättlurade "offer" med sig i fördärvet. Han är inte ensam, massvis av Marienburgs njutningslystna drognjutare har gjort honom sällskap där. Deras lotusdrömmar kanaliseras i pagodan och Slaanesh kan hämta kraft därur. Demoner och demontjänare kan manifestera sig fritt i pagodan, och det konsumeras enorma mängder svart lotus där hela tiden. Den sista tiden har det varit så fullt med livsnjutare att demonetterna och Feng Shuis tjänare har börjat arrangera nattliga "smoking-sessions" med efterföljande orgier i hamnlager och krogar på Riddra. Kaoset sprider sig.

Feng Shui, nöjd med händelseutveckling i slumkvarteren, vill dock utnyttja detta läge till att verkligen behaga sin herre... Han ämnar "tända på" hela Marienburg, medelst den fritt flödande svarta lotusen, och i den efterföljande stadsstora fullständigt hämningslösa orgien bjuda ned sin gud till firandet (*har det någonsin funnits en kaosdyrkare med små planer?*). Lotusångorna från puffandet i pagodan sprider sig redan så lätt över Marienburg, rykterna om de enorma hamnlagerfesterna och orgierna utan hämningar likaså, nattetid slinker många respektabla stadsbor över till Riddra för att inte missa något.

Ännu har inte förfallet gått för långt, det ligger mer i luften och kan anas som något obestämbart. En dunkel doftnyans på kvällen. En del missbrukande medborgare har blivit slöare, sover dagtid och missköter sina arbeten, andra har börjat nyttja den förförande lotusen så ofta de kommer åt, till en början i sina hem, sedan på arbetet och slutligen helt öppet. Marienburgs borgarråd anar intet, de lever ändå i sin egen värld, fjärran från gatornas armod.

Burgomeistern Henriques van Halsing är dock oroad av andra orsaker. Hans son, Adam, har försvunnit spårlöst för några dagar sedan, och alla efterforskningar har varit fruktlösa. Henriques misstänker att sonen kidnappats, men saknar bevis, inget kravbrev har kommit. Trots att han har låtit den berömde prisjäger-halflingen Buttermere Warble, som känner den undre världen in och ut, försöka hitta sonen så har inget hänt. Buttermere själv lockades av en märklig doft på Riddra och har själv "töcknat in" i drogträsket där. Statsvakten är inte till mycken hjälp, flera har fallit för frestelserna och mer lär det bli. Dessutom vill inte Henriques att sonens försvinnande skall komma ut i societetskretsar.

Han råkar dock känna till några filurer som inte kan vara skyldiga till sonens försvinnande; de har nämligen suttit inlåsta i tre år, men de känner väl till den undre världen då de själva en gång styrde den... Dessa gynnare borde kunna hitta sonen, problemet är bara hur man skall kunna få dem att samarbeta.

Allt detta är spelarna olyckligt ovetande om. De sitter sedan tre år sedan tre år inspärrade längst ned i de rymningssäkra cellerna på Rijkers Island, efter att ha blivit förrådda av Lugio Vermincelli, givetvis på falska anklagelser. Det är nu tidig vår, år 2513 efter Sigmar.

Spelarna:

"Black" Jacque Rooljakker; Rooljakker-klanens svarta får, av nobel börd men med hala fingrar. God uppfostran, charmerande trevlig men bedräglig som få. En given ledare.

Electra; en strandsatt witch-elf från det fjärran Naggaroth, beroende av att få mörda och bevara sin ungdom genom att skölja sin hud med blod då och då.

Grote Janos "Thunderhead" ; råstark men slug Pit Fighter.

Poldo van der Loon, halfling, förslagen förskingrare med akademiska ambitioner.

Scrumpy van der Loon, bror till Poldo, smugglare som förr om åren var Marienburgs störste drog- vapen- och illegalitetsimportör.

Översikt av äventyret:

Inledning: Spelarna kommer att värvas av borgarrådet Henriques, med uppdrag att leta rätt på dennes son. Efterforskningarna startar lämpligast i Adams enkla studentvåning på Luydenhoek -borgarklassön. Spåren leder vidare mot en krog på Riddra -tjuvön. En känsla av att något är snett är vad som bör framgå, men vad...

Mittspel: Väl på Riddra börjar problemen; hela ön är en droghärd av enorma mått. De snokar runt, bevistar en orgie, luskar reda på Adams succubi, ser märkliga ting och börjar ana att pagodan är problemet och att unge Adam kanske finns där. Problem uppstår så lätt, det svåra är att åtgärda dem.

Slutspel: I pagodan bör de stöta ihop med Feng Shui, rädda den förlorade sonen, Adam och kanske till och med lyckas rädda hela Marienburg genom att vara lite uppmärksamma på vad du som spelledare har sagt. Handlingen beror på vad de luskat ut tidigare och i vilken ordning de vill ta sig an problemen

Administrationstekniska detaljer: Beträffande karaktärerna bör du som GM vara lite observant i början: Svarte Jacque bör ges till den spelare som verkar piggast och alertast. Grote Janos och Elektra till pömsiga spelare, och halflingbröderna till de två mest grälsjuka och aktiva i gruppen (hur du nu skall kunna veta det innan spelet har startat? Telepati är annars en bra egenskap att ha som GM...) Det blir säkert bra, hur du nu än gör. Det här är det första konventsäventyret jag skriver så jag är tacksam för feedback och kritik.

Scen 1. I fängelsehålan

1. 0 När äventyret börjar sitter spelarna inspärrade på Rijkers Island, en ö som används till fånganstalt av Marienburg. Ön ligger någon mil utanför Marienburg och består av en gudsförgäten lerig holme varupå man uppfört ett dystert gotiskt fängelse i sten. Det blåser ständigt en kylig vind från the Sea of Claws och fukten har trängt igenom hela fängelset. Längst nere i den totalsäkra isolerade avdelningen för de kriminellt galna, sitter givetvis sällskapet. De sitter dock i separata celler och har inte sett varandra på tre år. All utrustning som står på rollformuläret har de givetvis inte. Det enda de äger är en fångsärk, och en liten tråkåsa för gröten.

Det dryper av fukt på de grå stenväggarna i allas identiska celler. Cellen är inte stor, 1 x 2 En låst järndörr med en liten matlucka är enda utvägen, och den har varit låst i tre år, matluckan öppnas varje dag då en närande grötsubstans, med lite möjligt bröd hålls in. Ett litet gallerförsatt fönster högt uppe på väggen, ca en kvadratfot stort, är den enda ljuskällan in i den trånga och mörka cellen. Utanför syns en blygrå himmel med regntunga skyar. Mitt i golvet finns ett träckhål. En liten smal trädbrits och en hink med regnvatten, som sipprat ned ur ett litet hål i taket är all inredning som finns. Det drar kallt och är rått, unket och obehagligt. Till och med rättorna håller sig undan, mest beroende på att de annars skulle sluta som proteintillskott åt någon hungrig stackars fånge. Galna skrik och skratt ekar i de ödsliga stenkorridorerna utanför. En vakt kan höras vandra morgonronden med tunga steg, nycklar och vapen rasslar.

Beskriv stället och situationen för spelarna så att de får vändas lite över sin situation. Det har varit tre tuffa år i total isolering. De får inte prata med varandra än... Försök få dem att känna desperationen av att sitta inlåsta i ett helvetesfängelse, givetvis oskyldigt dömda. När du känner dig nöjd och spelarna har insett att de inte kan fly så fortsätter du med 1.1.

1.1 Utifrån korridoren hörs barska röster och rustningsskrammel. Celldörrar hörs öppnas och det väsnas när de hårda vakterna lyfter ut rollpersonerna. Detta kan beskrivas så här och gäller för alla spelare: Plötsligt når stegen och tumultet din dörr, och en nyckel rasslar om i låset på utsidan. En oljelykta bländar dig, men du ser flera män i ringbrynjor och hillebardar. En av dem sticker fram en musköt, och två andra av vakterna kommer in med stålmanackler och beslår dina händer. Sedan släpar de ut dig (*motstånd är meningslöst, om spelarna envisas med att försöka bråka får vakterna (ca 10 st) puckla på dem med hillebardsskaften tills dumskallarna förlorar medvetandet. Då får de vakna av en spann vatten i Scen 2 istället för att i vaket tillstånd släppas dit. Tolerera inte något här*). Ute i korridoren ser spelarna de andra spelarnas karaktärer få likartad behandling. Snart är alla manacklade och marscheras med den kraftiga eskorten upp för trappan till fängelsechefens kontor. Vakterna svarar inte på tilltal och är vaksamma, de tillhör Marienburgs elitgardé och är vana att handskas med inbillade tuffingar.

Scen 2. Fängelsechefens kontor

Ett stort rum, delikat möblerat med tunga renässansmöbler; skinande läder och mörka exotiskt träslag. Vackra landskapstavlor och brokader hänger på väggarna. Spelarna som vant sig med 1 x 2 meter får nästan torgskräck. En stor värmande brasa i ett hörn sprider ett gemytlig sken och en stor mjuk björnpäls ligger på golvet. Det borde stå klart för spelarna vart Marienburgs fängelseanslag tagit väggen... Två vakter med hillebard och musköt står i varsitt hörn, och en smal, tunnhårig och blek herre med grått skägg iklädd en dyrbar svart sammetsdräkt av myndighetssnitt sitter vid det enorma skrivbordet och bläddrar i några gulnade pergament. En väldig fruktskål fylld med äpplen borde få det att vattnas i munnen på Scrumpy och de andra. De vakter som assisterat fångarna hit föser ihop dem och formar sedan en hedersvakt bakom dem. De kommer inte att tolera något oförskämt från spelarna. Mannen vid bordet tar till orda, högdraget men bestämt:

-Mitt namn är Cornelius Grottendieck, och jag är föreståndare för denna straffkoloni här på Rijkers Island. Hit kommer bara Marienburgs mest förhårdade brottslingar och avskum för att långsamt ruttna bort. Vi borde kanske ha träffats tidigare, men jag har haft fullt upp och med tanke på de långa straff ni har kvar så har det inte brådskat. Nåja, nog om detta. Varsågoda och tag lite frukt. Kanske ni vill ha något att dricka också? *En vakt serverar en mugg svagdricka till var och en.*

"-Sedan jag tog över anstalten för 20 år sedan har ingen lyckats rymma, och det beror på den omsorgsfulla vård vi bedriver här. En blygsam budget (*han fingrar på den exklusiva sammetsdräkten och ler avmätt*) kombinerat med en ömsesidig respekt kan man säga, mellan ledning, vakter och intagna. En fast hand som ömsom agar och ömsom matar, det är vad som har gjort denna plats så speciell" (*han förlorar sig i minnen*) "-Och så detta!" (*ser missnöjd ut och pekar mot pergamenthögen på bordet*). "En rättskandal enligt min mening!" (*Spelarfrågor befattar han sig inte med.*)

Det knackar på dörren, och en vakt sticker in huvudet, och annonserar att besökaren är här nu. Cornelius tar åter till orda:

"- Ni har ett celebret besök, så se till att uppföra er väl, klagomål på "tiden" här resulterar i matransoneringar för samtliga intagna. Är det uppfattat?"

Cornelius lämnar rummet för att möta besökaren.

Snart kommer Cornelius åter med en fetlagd herre i prålig prakt, grön sammatskappa, vitkalkad peruk och ämbetessymboler i guld på bröstet. Silverfärgat skägg, men pigg och klar uppsyn, trots sin aktningssvärda ålder (ca 60). Vakterna stramar upp sig.

"-Hans excellens, Borgarrådet Henriques van Halsing", annonserar Cornelius lismande.

Borgarrådet tar en rejäl titt på spelarna, nickar sedan nöjt och viskar något till Cornelius som sedan lämnar rummet. Borgarrådet tar till orda:

"- Mina herrar och damer, det var trevligt att se er så, hm, välbevarade av åren här... Jag skall gå rakt på sak och inte öda er tid. Vad skulle ni säga om att få amnesti för edra brott?"

-Att lämna denna av gudarna övergivna håla och vara fria män och kvinnor igen för all framtid?

Här kommer spelarna att ställa frågor och sådant, men vad som bör framgå av diskussionen är följande:

1 För att få amnestin, måste spelarna leta rätt på Van Halsings försvunne son inom 48 timmar. Han vecklar upp en oljemålning han haft med sig; den förställer en fetlagd yngling i 20-års åldern, med brunt hår, små runda glasögon och spefull uppsyn. Adam van Halsing för något år sedan. Henriques torkar en inbillad tår. Spelarna kan få låna målningen.

2 Borgarrådet tror att han kidnappats, men vet ej säkert. Han är iallafall försvunnen från sin studentvåning och har inte syns på 5 dagar. Han hade ingen flickvän, utan umgicks mest med studentkollegor. Några vanor, ovanor, eller dylikt som sonen hade känner inte fadern till. Han läste handel vid Marienburgs universitet.

3 Givetvis har han provat mer legitima medel; såväl statsvakt, tjänare som en välrenommerad prisjägare har försökt spåra sonen; allt förgäves. Prisjägaren, en halfling som var expert på den undre världen, försvann också han för två dagar sedan han begivit sig till spelarnas gamla jaktmarker på ön Riddra, för att luska där.

4 Riddra är ohälsosamt för stadens laglydiga...

5 Skulle spelarna inte nappa på enbart amnestin kan du antyda att borgarrådet behöver en judicial champion inom kort, att Marienburgs skattmästare råkar behöva en kunnig medhjälpare, att det finns användningar för någon som smidigt kan tysta illvilliga tungor och sedan hålla tyst, att Handelskammaren behöver någon som kan de icke ordinära "handelsvägarna" in och ut ur Marienburg väl, och att den nuvarande tjuvkonungen, en viss Lugio Vermincelli skulle behövas läras en läxa, och att en ny tjuvkonung som är sanktionerad från ett visst borgarråd skulle vara önskvärt i framtiden. Something for everyone. Smörj spelarnas egon! Antyd dessa saker i vilket fall som helst. Annars är reda glimmande Guilders ett annat sätt att locka med. Feel free. Så snart de vill skriva på löses deras bojour upp av vakterna, som dock står insatsberedda ifall dessa kriminaldårar skulle få för sig något.

6 De praktiska detaljerna finns på ett av pergament, sedan spelarna skrivit på bjuds de på utsökt mat och dryck (få dem att känna sig som om de sålt sig alldeles för billigt). Locka gärna med den väldoftande och goda maten som en extra bonus för att de skall underteckna.

7 En av kontraktets delar handlar om vad som händer om spelarna misslyckas med uppdraget; då blir de åter fredlösa och skall återbördas till Rijkers av stadsvakt, prisjägare eller vem som helst, de kommer dock inte att ha någon vakt med sig; Henriques litar på dem vilket bör framgå. Låt dem gärna tro att han har någon hållhake på att de verkligen inte rymmer; ex. han är väldigt mån under middagen att de skall dricka ett visst vin han själv inte dricker; namnteckningarna på det märkliga pergamentet med dess sigill och underliga symboler. Skulle spelarna nu helt sonika dra från Marienburg får du väl efter någon dag få svåra magsmärtor som bara kan åtgärdas av Henriques motgift som givetvis fanns i vinet, svagdrickan eller nått de åt drack eller så, efter att spelarna utfört det de lovat.

De får adressen till sonens studentbostad på ön Luydenhoek. Adams betjänt bör vara där så att komma in är inget problem samt ett brev från Henriques till betjänten Wilfred att de har rätt att titta runt efter ledtrådar. Sedan allt är klart får de tillbaka den utrustning de hade innan de åkte fast. (Den utrustning som finns i appendixet.). Transport till Marienburg sker medelst van Halsings segelbåt.

Det är nu lunchtid, och när spelarna lämnat fängelset och gör sig klara att lämna den gudsförgätna fångön får de åter se Marienburg; denna enorma stad, för första gången på tre år.

Alldeles innan de lämnar ön, dyker Cornelius upp, eskorterad av sina vakter, och väser något om att spelarna kommer att misslyckas och att han ser fram emot att återse dem snart...

Nåväl, man lämnar Rijkers och får snart syn på den vackra hamnstaden Marienburg. Väl i Marienburg lämnar van Halsing dem vid hamnkvarteren på ön Luydenhoek, pekar ut var de kan nå honom med sonen (Borgarrådshuset, en pampig byggnad), och säger att de har två dygn på sig. Och att de inte skall försöka lämna Marienburg utan hans tillåtelse.

Allmänt om Marienburg

När spelarna under dagen rör sig runt i Marienburg gäller det att måla upp en levande bild av en Old World-metropol, låt dem känna doften av kastanjeveden, de exotiska kryddor som just lastas iland från en handelskogg och rutten fisk, höra hammarslagen, djurlåten i gränderna, hovklappret och dånet från kyrkklockorna, den evokativa lutamusiken och sorlet från tusentals människor. Låt dem se de myllrande stadsborna; utslagna tiggare, välklädda borgarfruar, stadsvakter i skinande rustning som tittar vaksamt, dvärgsmiden med sin vagn, alla med egna mål och medel, kort sagt en fantasy-stad sådan den skall vara. Korsvirkeshus i flera våningar, kullerstensbroar och överfyllda kanaler, enorma katedraler till Mannans ära och de där fantasi-skapande detaljerna som gör att man inte glömmer Marienburg i första taget. Ös på!

En ytterligare sak som med förtjänst kan läggas in i beskrivningen är den smygande uppluckringen av samhällsmoralen; beskriv någon stadsbo då och då som ovanligt blek och hängig, att någon affär här och där har stängt mitt på dagen, men gör det inte för uppenbart att något är fel.

Scen 3 Sonens studentvåning

Ett vackert tvåvåningars korsvirkeshus nära universitet. Den gamle betjänten Wilfred, en knastertorr herre i lvre och dammiga tjänarkläder, öppnar och sedan han övertygats om att spelarna har rätt att snoka, släpper han in dem. Huset är minitiöst välkött och smakfullt möblerat. Vad betjänten kan berätta är att Adam ofta var ute på nätterna med sin kamrat Theodorus Steklenberg, och att Wilfred en gång fick bära hem sin husbonde därifrån sedan Adam slocknat totalt efter ett fylleslag. ”- *Unge Herrn är en riktig festprisse, må ni tro*”. I övrigt innehåller huset inga ledtrådar förutom de som finns i Adams sovrum. (Lyckat Initiative-slag krävs för varje ledtråd) Bakom några **luntor** som avhandlar Marienburgs ekonomiska handel och börs (dessa tillhör Marienburgs Universitets ekonomiska fakultet, vilket finns inpräntat på dem som Ex Libris) : en märklig **lerpipa** föreställande ett groteskt tjurhuvud. På skrivpulpeten: ligger ett halvfärdigt **kärleksbrev** adresserat till Nadia (handout1); i pulpeten, några symmetriska svarta torkade blad av exotisk karaktär. De luktar väldigt berusande sött, och är givetvis den legendariska **svarta lotusen**. Scrumpy vet gatupriset: ca 3 guilders för en dos, men har aldrig stött på en sådan kraftig sort, den verkar vara tio gånger mer potent än det Scrumpy brukade röka för några år sedan... Slå ett Willpower på honom, om han klarar frestelsen. Lotus är inte direkt olagligt, men heller inte lagligt: Statsvakterna bränner allt de beslagtar men jagar inte användare i onödan heller.

Scen 3.1 Universitet, den ekonomiska fakulteten

Skulle spelarna söka ledtrådar här: låt dem träffa någon respektabel men mossig universitetslärare, Herr Professor Bleistift, exempelvis, som torkar griffeltavlor från ekonomiska abstraktioner i en tom amfiteatersal. Han kan minnas att Adam mest umgicks

med Theodorus Steklenberg, men att de två mest var ute och härjade och missade kurser, rödögda och lata oduglingar minsann. Han har inte sett Theo heller den senaste tiden, men kan ge dem adressen till honom om han pressas tillräckligt.

Scen 3.2 Studentkamratens Theodorus Steklenbergs lya

Ett liknande hus som Adams, dock mindre och utan betjänt. Ingen öppnar om man knackar på ty Theodorus är på avtändning sedan han kompulsivt rökt svart lotus allra sedan han och Adam provade första gången på Riddra för några veckor sedan. Han har dock suttit på sin inrökta kammare, och inte fastnat på Riddra. *För att komma in i huset krävs det illegala metoder, vilket spelarna inte torde ha några problem med, Pick lock, eller Strength mot ytterdörren, eller Scale sheer surface till ett halv-öppet fönster.* Huset är i oordning och ostädat, det luktar sött och man får lätt yrsel av ångorna. På övervåningen finns Theo. Han är mager och blek, skakar våldsamt och talar osammanhängande om kopulerande sexdemoner och extasiska orgier i världsalltet och att "Njutaren" skall komma. Scrumpy bör kunna identifiera problemet; knark saknas. Har spelarna något på sig kastar Theo sig över dem och försöker tända på igen medelst sin lerpipa (denna ser ut som en märklig fisk och är i porslin). I övrigt bör de inte få ut något av vikt om Adams förehavanden mer än att Adam träffade en vacker flicka för ett tag sedan på Riddra, och att Adam och Theo inte träffats sedan dess. Hon hette visst Natalie, Natasha, Nadja eller något, Theo var full och minns inte så väl. Hon var dock underligt sminkad, mörkt rakt hår och fyllig figur i utmanande kläder. Hon pratade också med en underlig men sensuell brytning. Gestaltera honom som en patetisk, ynkelig handelsstudent. För att få reda på var Theo och Adam var när de träffade Nadia försöker Theo få tag på den svarta lotusen som spelarna eventuellt har. Har de ingen, eller inte vill ge bort den går det bra att tortera fram det också. Det var "Värdshuset" Swartze Poes (Svarta katten). Ett ökänt rövarnäste, där sällskapet tillbringat många kvällar förr om åren.

Fortsatta spaningar

Spelarna borde nu vara sugna på att bege sig till Riddra, för att hitta sambanden mellan krogen den Svarta Katten, den mystiske men vackra Nadia och den starka svarta lotusen. Enklarest är att leja någon att ro dem dit, eller själva sno en kanaleka eller simma över, det är inte långt men det finns ingen bro över.. Det borde nu ha blivit kväll och solen är på nedgång. Upp ur den grötiga, nedsmutsade Brunwasserkanalen börjar sakta flera dimvirvlar likt tentakler leta sig upp och täcka såväl Riddra som resten av Marienburg. Det blir mindre och mindre hedervärd folk på gatorna.

Scen 4 Mot Riddra

Spelarna rör ut mot den dimhöljda ön Riddra. Genom dimbanken kan de skymta smala, spetsiga, halvt förfallna korsvirkeshus i en solkig gul nyans. Mitt på ön syns en märklig byggnad som inte låg där när spelarna sist var här. Det ser ut som ett fem våningars torn av österländsk (cathayansk) karaktär; en pagod. Den är femkantig och har rundade utsmyckade taknockar, det är allt spelarna kan se innan dimman slukar även den. En märklig tystnad följer med dimman, bara plaskandet från årorna hörs. *(försök få spelarna att känna sig olustiga över den obehagliga atmosfären, försök också få det till att det är något onaturligt med dimman, ljuden och dylikt)*

Scen 4.1 Ankomsten till Riddra eller Back in Town

Vid ankomstsplatsen som bör vara någon av de många bryggorna på Riddra bör spelarna stöta på patrull. Det syns inte till några människor förutom en död stadsvakt som sitter upphängd på bryggstock som varning åt andra laglydiga, men spelarna är iakttagna. Två stycken sjaskiga hamnbusar som arbetar deltid åt tjuvgillet håller utkik ifall myndigheterna skulle komma för att störa det som pågår på ön. De sitter i skuggan av några kruttunnor och kommer att släntra fram till spelarna för att kolla vilka de är. Hur detta artar sig beror på spelarnas reaktion; busarna kommer inte att ta till våld mer än för att försvara sig i alla fall. Busarna lämnar platsen sedan de försäkrat sig om att spelarna inte är myndighetsspioner, vilket de inte ser ut som. Om du känner dig snäll kan en av busarna ta upp och stoppa en pipa lotus och bjuda på. Han har fått lotusen av en viss "Råttan", som brukar hålla till på öns krogar. Vart exakt vet inte busen, men prova på Svarta katten... Att det är krut i de tolv tunnorna framgår av doften och märkningarna som Scrumpy känner igen. Busarna vet inte om att det är krut, de skulle bara vakta dem åt Råttan. *Dessa tunnor kan sedan spelarna använda som de vill; exempelvis för att blåsa bort Pagodan sedan de befriat Adam. De är dock för tunga att bära med sig så en vagn kommer att behövas, men det finns givetvis en sådan i närheten.*

Allmänt om Riddra

Atmosfären på Riddra skiljer sig markant från det övriga Marienburg. Det är mer slitet, slummigt och nedkört. Husen står klaustrofobiskt tätt, med många våningar och överbyggnader, det är ohygieniskt och stinker av träck och avfall. Människo-, dvärga- och halvlängsmannaspillror ligger i gränderna och sover ruset av sig. Den märkliga dimman sveper in som en liksvepning, och blandas snart med lotusångorna från Pagodan. Det kommer att ske ytterligare orgier i natt, och spelarna bör skymta mer och mer av slummens innevånare när de ragglar mot det hamnlager som skall utgöra nattens festplats (Haagens varv). Om spelarna vill rota i sånt som de kände till innan de åkte in, låt dem göra det; alla har glömt dem och deras bravader, och deras gamla rövarnäste är nedbränt. Förfrågningar i undre världen om vad som hänt sedan rollpersonerna styrde besvaras med att Lugio "Råttan" Vermicelli tog över med utländsk (Cathayansk) backning men att hans kriminella imperium vacklar, de flesta skurkarna har lagt av med brott och röker den billiga lotusen istället för att trixa med gladiatorspel, prostitution, smuggling. *(Lotusen kom in med tre djonker för något år sedan men odlas nu i pagodan.)* Förfrågningar om "Njutaren" eller vad som är på gång, besvaras inte; ingen fattar vad som är på gång att ske, och ingen bryr sig heller... Alla har det bra med fri tillgång på droger, så någon förändring till det sämre behövs inte... Om spelarna verkar behöva ett incitament för att krossa Feng Shuis pagoda, låt någon förtappad individ be dem stoppa honom för Riddra och Marienburgs skull... Ingen känner dock till att Slaanesh är inblandad.

Scen 5 Världshuset Schwarze Poes

Spelarna vet var det här stället ligger, alt. kan fråga sig fram. Ett nedgången och lätt brandskadat hus, vars källarvalv tjänstgör som krog, bordell och lotushåla åt de mest depraverade individerna på ön. Av någon anledning är stället populärt bland studenter, som gärna slinker hit för att svina lite. Det beror nog på de fallna kvinnorna och den billiga ölen. Vida populärt är också den kislevitiska vodkan som tagit smak av rödbetor under smugglingen hit. Källarhålan är fullsatt när spelarna kommer dit. *(Den osunda källarmiljön borde påminna dem om tre förlorade år...)* Stället är svagt upplyst av oljelampor på strategiska ställen och talgljus på borden. Det är rökigt av både arabisk tobak och svart lotus.

Det är fyllt av folk. Såväl kriminella som välbärgade studenter, hårdsminkade prostituerade och hårda hamnsjåare samlas här. Ikväll vet alla om att det blir en orgie, så alla laddar för det med sprit och de droger de kan komma över. Rollpersonerna känner inte igen atmosfären; den är hårdare, mer fjärran och osundare än vad de minns den som. Ljudnivån är hög, några fulla dvärgar i exil från Bretonnia skrålar gamla visor och en stackars gycklare försöker överskräna dem med en oanständig ballad. Spelarna får tränga sig ned bland folkhopen. Den flintskallige, hårdföre bartendern är en ny förmåga sedan den förre omkommit under olyckliga omständigheter.

Om spelarna frågar runt efter Adam van Halsing och Nadia möts de av skakningar på huvuden. Alla pratar förväntansfullt om orgien på Haagens varv och att det nog kommer att bli gratis droger där, men att det är bäst att ladda före. Det intas såväl svart lotus ur pipor, som sniffas Ranalds Delight (*typ kokain från Lustria (Sydamerika)*), och tuggas Weidrooot (*typ tuggbart hasch*).

I ett av hörnen sitter Lugio "Råttan" Vermincelli och håller hov. Han är omgiven av tre stora hamnbusar (*två beväpnade med kroksablar en med musköt*) som tjänstgör som livvakter, samt fyra unga hårdsminkade vackra damer. På bordet står dyrbara viner, resterna av mat och högar av svart lotus som Råttan säljer billigt till hugade, vildögda spekulanter. Råttan ser blekplufsig ut trots sina Tileanska olivfärgade anletsdrag, och har svarta "studiecirklar" under de rödsprängda cockerspanielögonen. Hans svartlockiga hår är stripigt. Kvinnorna skrattar gällt åt allt han säger. Svarta ångor stiger upp från en stor vattenpipa som "Råttan" ömt kramar med svaga darrande armar. Skulle han få syn på rollpersonerna verkar han inte känna igen dem. Om spelarna påminner honom om vilka de är och att de har en del otalt med honom, försöker han fejt nog att fly, sedan hans livvakter kastat sig över spelarna. Panik och allmänt krogslagsmål utbryter. Oavsett hur det går här: Råttan kan få sitt straff och dö, han kan undkomma hämnden genom att lyckas fly i tumultet, eller bli tillfångatagen av spelarna, så observeras det hela av en av Feng Shuis tjänare som övervakat stället. Denne Cathayan rusar snabbt till Feng Shui och får förstärkningar som sedan börjar spana efter rollpersonerna (*De dyker sedan upp när det är som mest olämpligt, exempelvis när spelarna spanar på Pagodan, eller håller på att aptera krutet under pagodan...*). Skulle Råttan bli förhörd kan han osammanhängande, ångerfylld över att han svek dem och hulkande berätta om sina affärer med Feng Shui, och att allt går åt helvete, Feng Shui ger bort lotusen gratis och Råttan tappas kunder. Om Adams öde vet han intet, mer än att han sålt lotus till honom men att Adam numera får det av en av Feng Shuis kvinnliga slavar (*Nadia*) (*Råttan vet inte om Feng Shuis kaotiska läggning utan bryr sig bara om det materiella runt ikring, typ droger, pengar och fallna kvinnor.*) Han är förbittrad över att Feng Shui numera ger bort lotusen gratis och att han, Råttan, inte får komma in längre i Feng Shuis underbara Pagoda, där det röks hela tiden av de mest celebra gäster. Krogtumultet lugnar ned sig efter en stund, men spelarna kanske inte förhör honom där även om det är möjligt i något bås. Om spelarna håller på för länge med ett eventuellt förhör kan du låta en Cathayan dyka upp med ett blåsrör och sätta en giftpil i Råttan blekfeta lekamen. Råttan har spelat ut sin funktion åt Feng Shui och behövde elimineras. Cathayan flyr sedan om inte spelarna får tag på honom. Han bör dock dö en onaturlig död och inte förhöras han också.

Scen 6 Lagerorgien

Vid midnatt börjar orgien. Kaosmånen Morrsliéb står lågt på himlavalvet och månens sjukliga gröna färg lyser upp den spöklika dimman som nu erövrat hela Marienburg. Svarta dunster från Pagodan blandar sig med dimman till en kaotisk kompott. Mystiska skepnader stryker

runt i gränderna; det är sluminvånare på väg till varvet och Feng Shuis tjänare som skall guida massorna in i fördärvet. Ett rytmiskt trummande hörs från varvsbyggnanden och vägleder folket. Om du vill stressa spelarna kan du låta dem skymta någon märklig skepnad som definitivt inte hör hemma i Marienburg; en stor skorpionliknande sak som glider genom dimman på väg mot orgien (*en Fiend of Slaanesh som lyckas manifestera sig och vill tillgodogöra sig någon förtappad själ*), men det kan lika gärna vara lotusångorna som påverkat spelarna eller skuggorna som spelar spratt. *Du väljer men släng inte på dem något monster här, subtilt och oroande skall det vara...*

Det är inte bara slum som är ute denna kväll, flera borgarsällskap och adliga festprissar har lockats av ryktena om orgien och anländer i sina kanalbåtar för att delta. Det är en märklig syn att se alla dessa människor; fattiga som rika göra gemensam sak inför extasens syndiga fröjder. *Totalt kommer denna orgie att locka runt tiotusen människor under natten.*

Haagens varv är en nedgången lagerlokal med en stor port som står öppen. Lagret är täckt av självlysande pastellblå och rosa, ockult kaotisk graffiti föreställande Slannesh's tvekönade streckgubbe/gumma-ikon. Orgien har precis börjat när spelarna kommer dit; det är en typisk Slaanesh-orgie: folk vältrar sig nakna omkring i drogdimmorna, en överklig trans-inducerande trumma hörs men man ser ingen som spelar, det är svårt att få någon överblick. Hundratals människor har redan samlats inne i lagret, och fler står på kö. Fyra av daemonetterna (*ännu i mänsklig skepnad*) smörjer in alla som klär av sig med väldoftande myskoljor, och målar små symboler med blått och rosa på alla som skrider in i orgien. Svarta ångor från ett flertal vattenpipor virvlar runt och gör att det är svårt att se något därinne. Vällustiga skrik och mumlade besvärjelser hörs. (*Vill spelarna delta måste de också ansluta sig till de nakna njutarna därinne, de kommer att bli omtöcknade av drogångorna och tappa kontrollen över sina allt mer extatiska handlingar. Om så är fallet vaknar de upp vid lunchtid nästa dag i någon träckhög utan en ägodel och med oklara minnen, svåra avtändningsfrossor och torde få det svårt att rädda Adam i tid.*) Under natten anländer flera tusen till och orgien sprider ut sig över hela hamnområdet; på gator, i andra hus, gränder och överallt där man kan rulla runt och uppfylla alla perversioner ligger dekadenta människor och ömsom kopulerar, ömsom tar droger. Det spelas dekadent musik och osedliga körer vrålar ut sin ohämmade njutning och extas.

Om Råttan undkom attentatet på krogen kommer han hit med fler vakter (6 st), och en av Feng Shuis tjänare för att sälja droger till sådana som inte får nog därinne.

Nadia kommer också att vara där, först i mänsklig form men när orgien når sin höjdpunkt försvinner hennes vackra yttre och hon och de andra daemonetterna ansluter sig i sin rätta sjukt sminkade, tvekönade, glosögda, kloförsedda form och ritualpervers-sexmördar några lämpliga offer... De ger sig sedan av till Pagodan. Spelarna kan känna igen henne på de beskrivningar de fått innan hon byter form, och i rätt form om de bevittnar hennes metamorfosis. Frågar de efter henne bland de ännu sansade orgie deltagarna kan du låta någon peka ut henne. En annan bra lösning är att låta Råttan (om han lever) komma dit för att prata med henne. Skulle tumult uppstå här gör ingen av de drogade motstånd mot övervåld, men daemonetterna reagerar positivt och svarar med njutningsfyllt våld. Övermakten bör dock framgå för spelarna. Nadia måste dock klara sig undan döden ett tag till.

Skulle spelarna få för sig att spränga Haagens lager medelst krutet så kan du stressa dem genom att låta Nadia sticka därifrån. Hon beger sig till Pagodan för att träffa Adam...

Scen 7 Pagodans hemlighet

Om spelarna förföljer Nadia (*hon bör kunna undvika ett överfall*), eller hittar hit av egen maskin, så slinker hon in precis före dem i denna märkliga rödmålade femkantiga (10 x 10 m), femvåningars träbyggnad. Varje våning är lite smalare än den under och kröns av ett svartlackat kinesiskt sluttande tak med snidade drakhuvuden i varje hörn. Det finns smala svärtade fönster på varje våning utom bottenvåningen, där en elegant port vaktas av två tempellejon i sten. Längst upp på det översta lilla taket, väller det ut svart lotusrök. Runt omkring i gränder och prång ligger och halvsitter utslagna vrak, och andas in ångorna. Inga vakter syns till. Om spelarna uttryckligen frågar efter **kloaker** och dylikt i närheten låt dem hitta en stinkande kloak, som leder till källarens avfallsbrunn. Klättrar spelarna upp där kommer de upp i ett källarrum med en trapp upp som genom en hemlig dörr kommer ut i i hallen.. Samma sak om de klättrar upp för väggar och slår in ett fönster. De hamnar isåfall direkt i trädgården.

Hallen Om spelarna knackar på öppnar en vitskägig äldre kinesgubbe i svart sidenpyjamas, och visar in dem i en delikat och smakfullt inredd hall, helt i rött och guld. Kineslampor hänger i taket och ett svartlackat lågt bord står mitt på golvet. Tjocka mattor med märkliga piktografiska symboler täcker golvet. Det luktar förföriskt sött av svart lotus. En dörr leder vidare. Gubben tar fram en stor bok, med cathayanska tecken och erbjuder spelarna att skriva sina namn i gästboken. (*Han pratar dock inte*) *Denne timide gubbe kommer inte att tvinga spelarna att skriva på, men om spelarna skriver falska namn kommer bokstäverna att omarrangera sig till de rätta namnen. Gubben är en Keeper of Secrets i jordisk form, men kommer att byta form först när spelarna blir ett rejält hot dvs i slutet. Pressar de sig förbi in i nästa rum, gör han inget men kommer att finnas i bakgrunden och roat iakta deras förehavanden. Han är mest till för att oro. Om han blir anfallen dematerialiseras han...*

Trädgården Nästa rum kommer att komma som en överaskning för spelarna. De kommer nämligen ut i en utsökt välansad "kinesisk" himmelsk trädgård om cirka 200 x 200 m... En enorm damm med färgglada karpar finns i mitten och exotiska träd står här och där. Givetvis är dammen fylld av svarta lotusar. Flera sällskap av människor av såväl Cathayanskt som Old Worlds-ursprung ligger lojt på gräset och röker stilla på sina lotuspipor. Ett övernaturligt lugn vilar över scenen; en stilla melodi från det fjärran Cathay spelar sakta och även spelarna känner att här skulle de kunna vila sig rejält... Några väggar eller tak syns inte till, men heller ingen horisont eller himmel...Verkligheten tonar bort, och ersätts av en behagligt överklig dimkuliss (*Det låter flummigt, jag vet, men du fattar ideén*). Det är ljust, men ingen ljuskälla syns till, alla färger är dock skarpa och klara. Spelarna bör slå ett Willpower, klarar de det känner de en stark dragning till att andas in lite mer lotus och vila sina värkande kroppar, om de inte klarar slaget gör de just det: går mot närmsta lotuspipa med en drömmande blick. De som klarade sig får avstyra de drogsugnas planer på pension. Några raska örflar bryter "spellen". Skulle alla misslyckas ligger de snart och röker pipa med Adam, det krävs ett Fate-point för att ta sig tillbaks till de medvetnas värld. Hursomhelst kommer alla att känna yrsel, svindel och drogsug resten av äventyret.

Ingen bryr sig om spelarnas snokande, alla är i Slaanesh underbara värld. Om spelarna snokar runt efter Adam, eller ställer till några problem ljuder en gong-gong. *Detta är avsett för att stressa spelarna.* Adam hittar de inte här men de kan se den Cathayanske portvakten vandra uppför en smal trappa som verkar försvinna i "etern" .

Stairway to nowhere

Om spelarna går uppför den märkliga trappan som inte verkar ha något slut kommer de iallafall upp en våning, till en korridor, med ett mörkt trägolv och ett tiotal rispappersdörrar. Det är upplyst av ljusstakar. Skjutdörrarna leder alla till enkla kammare där utvalda drömmare ligger och tänder på. I en av dessa kammare ligger Adam tillsammans med daemonetten Nadia i demonform, som har tagit en paus med sin "först trolovade". Adam ser lyckig ut, men är också sliten. Hans bleka kropp är svårt sargad av Nadias klor, men om detta bryr han sig inte. De närmar sig extasen och såväl Nadia som den drogade Adam blir upprörda över att störas vid ett av deras kärleksmöten. Nadia försöker först förföra samtliga rollpersonerna att delta i akten, medelst spellen Acquiscence, men om det misslyckas blir hon arg och går till attack, klick, klick med klorna. Striden bör gå snabbt, och lämpligt nog kommer ingen och stör. När Nadia dör exploderar hon och försvinner med ett skrik. S1 är explosionen på. Adam är för omtöcknad för att fatta vad som händer. Honom får de bära eller släppa ut. Han väger en hel del. När de kommer ut i korridoren skälver gong-gongen hela tiden. Någon annan väg bort än via trappen finns inte, heller inga fönster ut.

Skulle risdörrarna tagit eld kommer en eld att utbryta, men det tar ett tag.

Flykten från Pagodan

När spelarna rusar ned för trappen kommer de inte ned i den fridfulla trädgården som väntat utan ned till en olåst dörr, som leder ut i en sparsamt möblerad femkantig sal om ca 10 x 10 m. En dörr i varje trävägg är allt som leder därifrån. Mitt i salen står en guldstaty föreställande en tvekönad humanoid av cathayanskt ursprung. Det pyr av svart lotus-rökelse runt omkring den.

En äldre cathayan dyker upp alldeles inpå spelarna. Han har en högdragen blick i sitt gula ansikte, långa svarta mustacher och smala svarta ögon. Kläderna han är iförd vittnar om uråldrig stil och klass; en guldpyntad, röd sammetssärk av enorm kvalitet. Händerna har långa gulnade naglar och hålls ihop. Han bugar avmätt och presenterar sig som Feng Shui på flytande Old Worlder. Burdusa vapenattacker glider han elegant undan tills vidare, medelst sin Dodge Blow. Vidare förklarar han att de inte kan lämna hans pagoda med någon som frivilligt sökt sig hit, men att han avser att låta dem lämna om de bara lämnar kvar Adam. Hånfullt berättar han att de ändå snart kommer att göra Adam sällskap, ty mycket snart kommer hela Marienburg att vara Slaaneshs, ritualen som utfördes under natten lockade över tiotusen deltagare och nästa natt kommer över femtiotusen att delta... "-Redan har det spritt sig till de andra öarna, så varför kämpa emot, njut och släpp efter istället..."

Skulle det inte gå att övertala rollpersonerna, och han börjar ta skada av eventuella attacker går han till motattack medelst sina österländska stridstekniker, men försöker hellre fly. Några tjänare och en till daemonette kan ansluta sig, för att möjliggöra Feng Shuis flykt. Går det riktigt bra för spelarna kan du släppa in den fromme portvaken och låta honom förvandla sig till en Keeper of Secrets. Det borde få spelarna på flykttankar. Dörrarna ut leder i tur och ordning från norr klockvist till: 1; Trädgården, 2; Lönndörr i Hallen, 3; Trappa upp till korridoren(*där det nu brinner om något ljus välte*)(*denna dörr kom spelarna ifrån nyss*), 4; trappa ned till källare med avfallsbrunn som mynnar ut i kloaken (*där spelarna borde ha rullat in lite krut om de tänkt slutföra det hela rejält*) 5; Tjänarum och lager, fyllt med svarta lotus-balar och Cathayer som är stridssugna. Att detta är en återvändsgränd skall framgå klart. Att geometri, logik och arkitektur inte spelar någon roll i denna pagod torde redan ha framgått... Kartan finns på nästa sida

1
5 s 2
4 3

s- statyn

Slutnoter

Att spelarna lyckas rädda Adam ur Pagoden, och om de tänkt lite före de gick in, alternativt, raskt hämtar krutet och rullar ned det i kloaken och tänder på det, samt avlägsnar sig själva snarast, utgör ett lyckligt slut. *När spelarna precis tänd på och skall evakuera kloaken under smärtsam brådska låter du givetvis någon kvarvarande skurk dyka upp och spärra utvägen; typ Feng Shui om han överlevde nyss, eller portvakten, för att krama ur de sista dropparna adrenalin. Med minsta möjliga säkerhetsmarginal följer således: En enorm explosion (likna den vid de som brukar vara i science-fictionrullar när rymdskepp sprängs, med en klarvit horisontell blix, som långsamt växer verikalt till ett färgcrescendo som sedan formligen sliter sönder tid och rymd i en supernova-liknande krevad.) blir slutresultatet, kvar blir bara en svart rykande grop... men känner du dig snäll kan branden göra jobbet. Dock kommer ingen onding att stryka med då, men det är en annan historia.*

Spelarna har visserligen klarat sitt uppdrag om de bara räddat Adam, men låtit Slaanesh-kultisterna överleva, och inte krossat deras tempel. Detta gör dock ingen glad.

Adam kommer att vara till besvär under färden till hans fader; han har drogabstinens och vädjar om att få mer svart lotus.

Borgarrådet van Halsing håller sitt löfte, trots sonens tillstånd, till fängelsechefens förtret och spelarna kan se fram emot sina nya samhällspositioner. Smickra dem som överlevt.

Om de inte åtgärdat Feng Shuis torn kommer hans planer att bli verklighet och Marienburg att bli Slaanesh center på the Old World. Låt spelarna känna sig usliga över att de inte klarade av denna lilla detalj när de hade chansen. Beskriv deras glädje som kortvarig innan dimman tar över totalt... Känner du dig extra mild och mutad kan van Halsing skicka in statsvakten på stormning av ön om spelarna berättat vad som står på.

Om spelarna inte lyckats på två dagar kommer en efterlysning på dem att sättas upp och prisjägare, tjallare, häxjägare och dylika att börja jakten.

Om spelarna försöker fly till fots från staden (det kan ske tidigt) och djäklas med både dig och mig så låt dem dö under svåra umbäranden i strid mot statsvakter...

Om spelarna sticker till sjöss med en båt låt dem kapas av pirater och dö...

Bedömningsgrunder:

Du som spelledare avgör hur du tycker spelarna skött sig. Bra rollspel, dvs inget överdrivet teater dravel av skrika-högst modellen; utan relevant roll-spelande med glimten i ögat skall premieras. Betygsätt gruppen på en skala från 1-3, där 1 är medioker koboldstil med onödiga irrelevanta utfall, 2 normal spelstil mitt i natten, hyfsat engagerade spelare som gör det de skall. 3 Inspirerat spelande, som fått dig att skratta gott flera gånger åt spelrelaterade skämt och hjälpt till att skapa en bra atmosfär och ett njutbart äventyr.

Äventyret; med problemlösning och åtgärder bedömer du enligt ovan 1-3. Där 1 är en räddad Adam, efter stora problem. 2 Adam räddad, kaoskulten stoppad och 3 genialt spelat och allt det ovan men med nya vinklingar och smarta lösningar, på sånt spelkonstruktören missat.

Dessa två summor slås ihop och lämnas muntligt till arrangören: *Tommy Sandberg*

Vinnarna kommer att få en dos **svart lotus**...

Prylar spelarna får vid accept av uppdraget.

Electra: två smäckra svärd, fyra doser Manbane, en chainmail-rustning med madonnastrutar; skyddar bara kroppen dock.

Jacque: elegant gentlemannasvid helt i svart. Svarta läderstövlar, svart slokhatt med svart plym. Röd halsduk. Välbalanserad värja. Penningpung 10 guilders.

Janos: Svart läderrustning med nitar. Stor 2-hands yxa, lätt blodig (intorkad och rostig). Tom ölkagge.

Poldo: välsydda kläder (brun kavaj, med nötskydd på armbågarna) och rutiga hosor. Kamrersmössa, och räknedon; kulram, liten griffeltavla och kriter, pergament, gåsfjäderspenna. Dolk. Penningpung med 40 guilders i.

Scrumpy: Vidbräddad hatt, elegant kavaj och hosor allt i mörklila. En porslinspipa, tom penningpung. Fickplunta; tom. Slunga med några ståldankar. Dolk.

"Monstermanual"

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Led	Int	Cl	WP	Fel	
Hamnbusar	4	40	25	3	3	6	40	1	30	20	25	40	30	30	vanl. vapen
Livvakt 1-2	4	45	25	4	4	8	45	2	30	20	25	40	40	30	vanl. vapen
Livvakt 3	4	35	55	3	3	7	60	1	30	20	25	40	40	30	Med musköt
Råttan	4	20	25	2	3	4	50	1	15	60	45	20	15	20	
Nadia	4	60	25	4	3	6	60	3	10	90	85	90	90	90	2 klor, 1 svans spellen Acquiscense=rör någon I slag,, offrets I för att undvika om misslyckat WP slag eller alla stats halverade. Alla stridskills gäller bara när hon är i deamonette-form
Cathay- tjänare	4	45	35	4	3	7	40	1	30	30	35	40	40	20	kinessvärd
Feng Shui	5	90	55	5	5	10	90	9	90	90	85	70	70	70	närstrid max skada kan multiple Dodge blow = A
Portvakten	6	85	25	7	7	30	100	6	90	80	75	70	70	10	4 klo, 1 bett, 1 stamp "Keeper of Secrets"

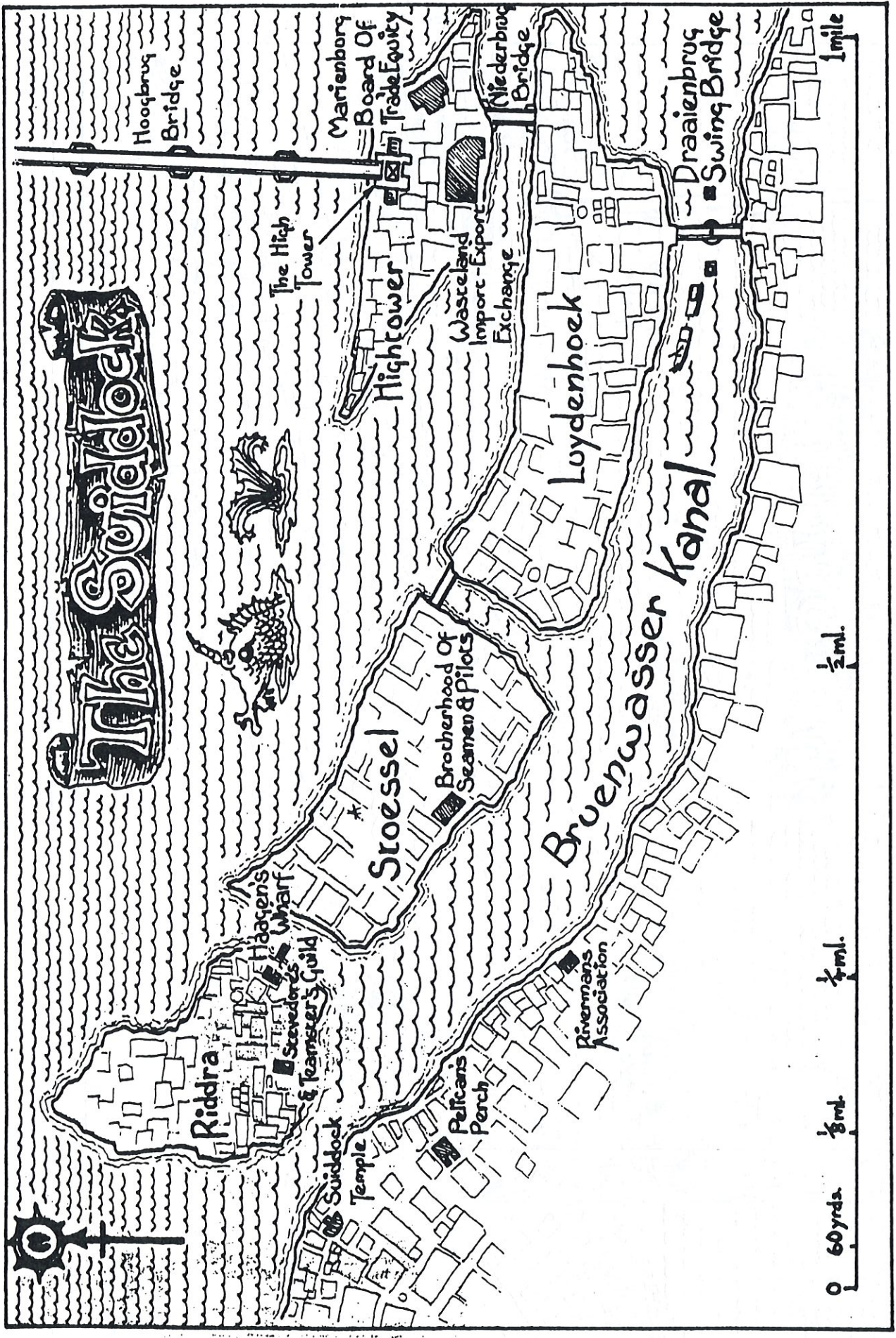
Handout 1

Älskade, älskade Nadia.

Min egen lilla nymfette, sedan vi möttes den där vackra natten i de bägge månarnas sken på Riddra har jag inte varit mig själv lik... Jag saknar dig så mycket på dagarna att hela jag skakar och vrider mig i plågor, men när natten kommer och jag återser dig på "vår" krog blir jag åter mig själv, mer lik en tileansk Casa Nova, en liderlig njutare med smak på både Dig och det ljuva livet. Det tråkiga liv min fader står för kan fara! Det kan tyckas hårt men jag längtar tills vi två kan tillbringa all tid tillsammans. Du har lärt mig hur livet skall levas Ikväll hoppas jag att du tar ditt förnuft till fånga, och låter mig bli din för evig, annars tvingas jag sända detta brev till dig i morgon och "fria" på riktigt...

XXX Adam van Halsing

SPELARKARTA



Poldo van der Loon

Bakgrund:

Du är en halvlängsman i exil. På din förtio års dag blev du utkastad från "The Moot" (hobernas hemstat). Anledningen var att du anklagades för att ha tömt allt i statskassan sedan du blev tillsatt för att ansvara för the Moots ekonomi! Du hade alltid haft en enorm sifferkoll, men har svårt att skilja klientens pengar från dina. Din lillebror Scrumpy blev också utsparkad för att i flera års tid, snattat, snott, smugglat och tillhandla hållit olagligheter i idyllen... Ni satte kurs på dit näsan pekade och hade snart försnillat, förskingrat, snattat och smugglat er väg genom hela Kejsardömet. Snart började efterlysningsaffisherna bli allt fler på hobbröderna van der Loon, än vad som var hälsosamt så ni tänkte ta en semester i Marienburg tills det lugnat ner sig lite. Marienburg visade sig vara paradiset. En härlig "låt gå" mentalitet, dum statsvakt och stora affärsmöjligheter för två driftiga hober i exil... Mycket snart hade du tagit över pappersarbetet åt stadens kriminella som behövde skatteplanering... Din lillebror skötte smugglingen per excellens och snart hade ni byggt upp ett liten smugglarring... Med hjälp av en annan driftig herre, Jacque Rooljakker, hade ni snart backning för större transaktioner, och beskydd för er subversiva verksamhet... Inom några år låg hela Marienburg för edra fötter och sötebrödsdagarna började. Du hade enormt mycket att göra, det trollades med konon och siffror, du hade precis hjälpt Marienburgs handelsråd att installera världens första spekulationsbörs och skulle ha blivit the Old Worlds rikaste hob inom kort.... Men säg den lycka som varar för evigt? En sen kväll för tre år sedan kom oturen tillbaks. En välgenomförd räd av tungt rustade statsvakter mot eran tjuvlokal. Trots att du besköt dem med din blunderbus så att den sprängdes, lyckades de gripa dig. Någon måste ha tipsat statsvakten. Men vem? Den frågan har du funderat på i tre år nu i en unken isoleringscell på Rijkers ö... Marienburgs rymningssäkra fängelse... Två misstänkta för att ha tjallat finns, den ene är helt osannolik; det är den gode vännen "Råttan" Vermincelli, som du själv lärt massor av skatteplanerings knep; den andre är din egen lillebror Scrumpy, som måste ha blivit drogberoende och sålt er för någon spottstyver. Han ska få, men det är inte troligt att du någonsin kommer att kunna fly härifrån.

Åsikter om de andra

Jacque- Den självklare ledaren som utnyttjar dina talanger till fullo utan att ställa frågor, eller lägga sig i sådant han ändå inte fattar.

Grote Janos - en vildsint kämpe som hållit i den lukrativa Pit fightingen på Riddra. En veritabel mordmaskin. Bra att vara ute på krogen med. Tolerar inga oförsämdheter mot vänner.

Scrumpy- Din lillebror, duktig smugglare men han tittar för djupt i flaskan och pipstopet...

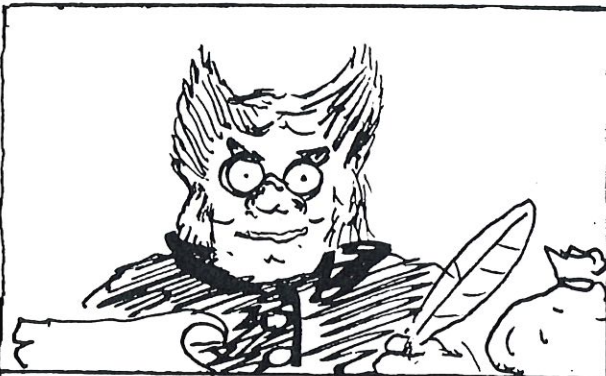
Electra- En motbjudande häxalv som både är vidrig och farlig. Du har sett henne offra oskyldiga...

Råttan Vermicelli- En mycket trevlig tileansk tjuv, förmodligen den bäste av Riddras tjuvar. En sann kamrat som intresserar sig för siffror också.

Personlighet: Kontrollhalfling; du älskar siffrornas magiska värden och världar. Abstrakta uträkningar som i slutändan gör dig rik... Siffermani och struktur är dina honnörsord, du måste veta priset på allt. Snöar gärna in på något ovidkommande fakta. Upplýser gärna andra om deras tillkortakommanden. I tre år har du nu hållit på att bli tokig; det hela är en ekvation som inte går att lösa; vem tjallade?

Utseende: Spretigt grått hår, med polisonger. Små spectaclér som sitter på näsan med en pincenez. Lite tunn för en halfling, men det är ingen fara med hälsan.

NAME *Poldo van der Loon*

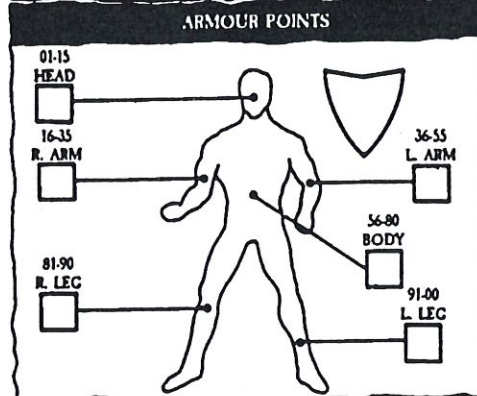


RACE		GENDER	
<i>Halfling</i>		<i>Male</i>	
CAREER CLASS		ALIGNMENT	
<i>Rogue</i>		<i>Neutral</i>	
AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR EYES
<i>45</i>	<i>4'2"</i>	<i>160 lbs</i>	<i>Gray Silver</i>
DESCRIPTION			
<i>Grumpy old halfling</i>			
CURRENT CAREER	SOCIAL LEVEL	RELIGION	
<i>Embezzler</i>	<i>0</i>		
LANGUAGES		WEALTH	
<i>Old Worlder, Classical</i>			
PSYCHOLOGY & HEALTH		INSANITY POINTS	

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
<i>Dagger</i>	<i>+10</i>	<i>-</i>	<i>-2</i>	<i>-20</i>

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	LOAD
<i>Blunderbus</i>	<i>24</i>	<i>48</i>	<i>250</i>	<i>3</i>	<i>3 rd</i>

ARMOUR	LOCATION	ENC



EQUIPMENT/TRAPPINGS
<i>Wooden Jar</i>
<i>Prison Gown</i>

SKILLS
<i>Blather</i>
<i>Charm</i>
<i>Bribery</i>
<i>Embezzling</i>
<i>Evaluate</i>
<i>Gamble</i>
<i>Haggle</i>
<i>Law</i>
<i>Sixth Sense</i>
<i>Secret Language</i>
<i>- Classical</i>
<i>Public Speaking</i>
<i>Numismatics</i>
<i>Super Numerate</i>
<i>Read/Write</i>
<i>Wit</i>
<i>Specialist Weapon</i>
<i>- Blunderbus</i>

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fcl
CURRENT PROFILE	<i>3</i>	<i>30</i>	<i>45</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>40</i>	<i>1</i>	<i>65</i>	<i>40</i>	<i>70</i>	<i>30</i>	<i>35</i>	<i>30</i>

Scrumpy van der Loon

Bakgrund:

Du är en halvlängsman i exil. På din trettio års dag blev du utkastad från "The Moot" (hobernas hemstat). Anledningen var den brottsvåg som härjat fram i Mooten allt sedan du blev äppelknyckarmyndig! Din storebror Poldo som skött the Moots finanser blev också utsparkad för att ha tömt statskassan... Ni satte kurs på dit näsan pekade och hade snart försnillat, förskingrat, snattat och smugglat er väg genom hela Kejsardömet. Snart började efterlysningsaffisherna bli allt fler på hobbröderna van der Loon, än vad som var hälsosamt så ni tänkte ta en semester i Marienburg tills det lugnat ner sig lite. Marienburg visade sig vara paradiset. En härlig "låt gå" mentalitet, dum statsvakt och stora affärsmöjligheter för två driftiga hober i exil... Mycket snart hade du tagit över den illegala smuggelhandeln med Kejsardömet, Bretonnia och mer avlägsna platser. Allt flukterade; vapen, slavar, droger, magiska artefakter och illegaliteter... Din storebror skötte pappersarbetet och snart hade ni byggt upp ett liten smugglarring... Med hjälp av en annan driftig herre, Jacque Rooljakker, hade ni snart backning för större transaktioner, och beskydd för er handel... Inom några år låg hela Marienburg för edra fötter och sötebrödsdagarna började, du lät andra göra grovjobbet och satte igång och njuta av ditt smuggelgods. Men säg den lycka som varar för evigt? En sen kväll för tre år sedan kom oturen tillbaks. En välgenomförd räd av tungt rustade statsvakter mot eran tjuvlokal... Någon måste ha tipsat statsvakten. Den frågan har du funderat på i tre år nu i en unken isoleringscell på Rijkers ö... Marienburgs rymningssäkra fängelse... Två misstänkta för att ha tjallat finns, den ene är helt osannolik; det är den gode vännen "Råttan" Vermincelli, som du själv lärt massor av tjuvknep; den andre är din egen storebror Poldo, som måste ha blivit girig och sålt er för någon spottstyver. Han ska få, men det är inte troligt att du nånsinn kommer att kunna fly härifrån.

Åsikter om de andra

Jacque- Den självklare ledaren som utnyttjar dina talanger till fullo utan att ställa frågor, utan honom vore du kanske kvar i småsmugglarnas liga...

Grote Janos - en vildsint kämpe som hållit i den lukrativa Pit fightingen på Riddra. En veritabel mordmaskin. Bra att vara ute på krogen med. Tolerar inga oförsämdheter mot vänner.

Poldo - Din storebror. Otroligt sifferminne och ansvarig för att tvätta ert stulna, utpressade, olagligt åtkomna guld till lagliga pengar. Torr och tråkig, men duktig på siffror.

Electra- En läcker häxalv som både är skön och farlig. Hon är dödlig, men förbjuden frukt...

Råttan Vermicelli- En mycket trevlig tileansk tjuv, förmodligen den bäste av Riddras tjuvar.

Personlighet: Livsnjutare... Du har smak för det bästa här i livet; en god och enorm måltid (*du lider av gluttony-hetsätning*), en kupa konjak, ett stop Svart lotus (*typ opium - du lider av drogmissbruk*). Pengar - du är oherhört girig och en kleptoman som aldrig betalar något. Lat men inte arbetsskygg. Helst låter du andra göra jobbet för dig, men tar gärna i om det är nödvändigt och ger bra vinst. Du trivdes på Riddra och älskar att uppfylla andra människors lystnad med insmugglade varor. Ganska självgod. Gillar ätt vara i händelsernas centrum, att ha något som andra vill ha...

Utseende: Fet och trind, det goda livet har satt sina spår. Tuggar ständigt på något. Brunt borstigt hår, trinda kinder med en glad uppsyn.

NAME *Scrumpy van der Loon*

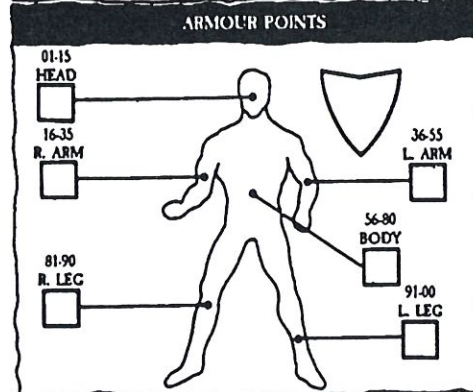


RACE		GENDER	
<i>Halfling</i>		<i>Male</i>	
CAREER CLASS		ALIGNMENT	
<i>Rogue</i>		<i>Neutral</i>	
AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR EYES
<i>35</i>	<i>4'2"</i>	<i>180l bs</i>	<i>Brown Green</i>
DESCRIPTION			
<i>Halfling Hedonist</i>			
CURRENT CAREER	SOCIAL LEVEL	RELIGION	
<i>Smuggler</i>	<i>0</i>	<i>Ranald</i>	
LANGUAGES		WEALTH	
<i>Old Worlder</i>			
PSYCHOLOGY & HEALTH		INSANITY POINTS	
<i>Gluttony, Alcoholism, Drug addiction</i>			

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Dagger	+10	-	-2	-20

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	LOAD
Sling	24	36	150	3	1 rd

ARMOUR	LOCATION	ENC



EQUIPMENT/TRAPPINGS

Wooden Jar
Prison Gown

SKILLS

Consume Alcohol
Cook
Concealment Rural
Concealment Urban
Flee!
Herb Lore
Heal Wounds
Luck
Manufacture Potions
Manufacture Drugs
Palm Object
Pick Lock
Pickpocket
Spot Trap
Scale Sheer Surface
Secret language
- Thieves
Shadowing

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fcl
CURRENT PROFILE	3	35	55	3	4	9	60	2	60	40	50	40	50	50

Grote Janos

”-Stor fest, hade vi när statsvakten kom. Janos spöade många, men de var tuffa. En del fick jag slå två gånger. Mer kom, vild strid. Bra strid, stor strid! Boss Jacque svingade sig i takkrona för att fly. Bra boss, men vek. Föll. De tog oss fånga, släppade mig på gatan som en död björn. Först tänkte de döda mig, många av dem dött... De halshugga mig. Fet chans! Fet nacke!!! HAR HAR HAR HAR HAR! Ett skämt, lille man, skratta! Janos skämta!!” (*Titta hotfullt omkring dig och hytt med näven tills folk skrattar!*)

Bakgrund och personlighet:

Ditt förflutna är glömt, du vet bara att du var stor reda då och att folk fruktar dig fast du är snäll. Du gillar att dricka och att slåss, och snart hade du skulder på Marienburgs alla krogar. En vän frågade dig om du ville tjäna pengar på att slå andra. Så blev det. Du har slagits i Marienburgs olagliga Pit fighting-arenor ända sen dess och älskar det! Snart var du störst och bäst där. Ett bra liv, bra pengar, bra sprit, bra kompisar. Du är en mycket bra vän och skulle gärna gå i döden för någon av dina vänner. Du själv litar på dina vänner, men om du blir sviken, så... Folk som försöker snacka över ditt huvud har snart inget eget huvud. Du har en barsk, jordnära humor, som du gärna ser att andra uppskattar. Du tycker om att äta och dricka gott och mycket. Och sedan att slåss. Bara tanken på att slåss kan driva upp dig i bärsärka raseri. För tre år sedan blev du och de andra överfallna i erat tjuvhus, och du blev kastad i fängelse på en kall ö. Nu har du suttit i en isoleringscell i tre år utan att veta varför, men någons fel är det. Vakterna kallar dig ”åskskallen” har du hört, sedan du försökte skalla din väg ut genom ståldörren...

Utseende:

Enormt stor, muskulös och barbarisk... Rakad skalle, svart helskägg. Rösläget är mörkt.

Åsikter om de andra:

Jacque - Din boss, smart. Men vek, måste skyddas.

Electra - Vild och vacker häxalv, men en bra kompis. Hon gillar oxå att slåss fast hon är kvinna.

Pollo - En av kortisarna. Den tråkiga tror du, snackar bara siffror. Kan säkert magi också...

Scrumpy - En annan av kortisarna, ser lika ut. Bra kortis, har alltid något gott till dig.

Råttan Vermicelli- Snäll men pratar snabbt, och roligt. Alltid ler han när han ser dig...

NAME Grote Janus Donderkopf

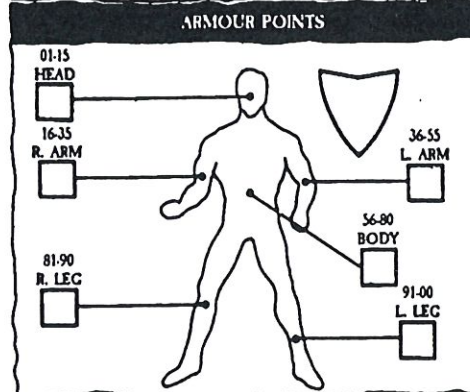


RACE		GENDER		
Human		Male		
CAREER CLASS		ALIGNMENT		
Warrior		Neutral		
AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES
30	6'2"	340 lbs	Flint	Black
DESCRIPTION				
"Cheerful" barbarian drunkard				
CURRENT CAREER		SOCIAL LEVEL	RELIGION	
Pit fighter		0	Ulric	
LANGUAGES			WEALTH	
Old Worlder				
PSYCHOLOGY & HEALTH			INSANITY POINTS	
Alcoholic, Frenzy				

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
2-Handed Axe	-10	-	+2	-

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	LOAD

ARMOUR	LOCATION	ENC



EQUIPMENT/TRAPPINGS
Wooden Jar
Prison Gown

SKILLS
Consume Alcohol
Dodge Blow
Frenzied Attack
Specialist weapon
- 2 handed weapon
Street Fighting
Strike Mighty Blow
Strongman
Very Resilient
Very Strong
Wrestling
Torture

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
CURRENT PROFILE	4	60	25	6	5	10	40	3	25	25	20	50	40	30

Electrandiel "Electra" Naggareth

Bakgrund:

Du är en Witch elf; en fruktad kvinnlig Dark elf-krigare. Dark elfs härstammar från de det fjärran Naggareth. En ytterligt dödlig och fanatisk sådan. Du mördar dels för att det är kul och ger en kick, dels för att helga din herre, Khaine -lönnmördarguden. Du har svurit en ed i din ungdom att inte låta en dag passera utan att en oskyldig offras till Khaine. I gengäld får du evig ungdom... För ett tiotal år sedan deltog du i en plundringresa tillsammans med andra Dark elfs, och gjorde några strandhugg i de Old World. Du trivdes bra, det var lättmördat och de flesta verkade inte känna till din sort, så du beslöt att stanna. Staden Marienburg blev ditt nya hem och där höjde ingen på ögonen för dina underliga ritualer. Med åren lärde du känna Grote Janos, som visade dig in i Pit Fightingens underbara värld. Snart var du en hyllad Champion som fick betalt för att utföra det du ändå gjorde gratis. Men du tröttnade på att inte ha några utmaningar kvar; det blev för lätt, så din manager Jacque Rooljakker började ge dig nya uppdrag... *"-Den personen, på den adressen, ikväll, jag vill ha hans huvud!"*. Mycket bättre...

Allt gick bra tills för en kväll för tre år sedan; någon måste ha drogat dig ty plötsligt dök statsvakten upp i din ritualkammare och trots ditt motstånd slogs du ned och fördes till den isoleringscell du nu sitter i. Här har du suttit och ruttnat i tre år utan att kunna uppfylla ditt heliga uppdrag till Khaine, råttor och insekter är inget substitut för människor...

Du har grubblat på vem som "sålde" dig till statsvakten, du vet att i ert gäng så var det bara två som hade tillgång till droger och använde dem... Den där lilla halvlängsmannen Scrumpy och den trevliga tileanaren "Råttan" Vermincelli... Det måste ha vart den lille...

Personlighet:

Andra kan tycka att du är hård och kall, men du vet att du älskar - Khaine...

Du är fanatiskt lojal mot dina vänner, så länge de är dina vänner...

Umgänget med de andra i eran liga gillar du mer än du vet om själv, även om dina skämt är en smula råare och blodigare. Om du före en strid får smaka blod blir du helt vansinnig och dräper allt. Dina matvanor är också lite hårdare, du äter bara blodigt kött, och helst dricker du bara blod... Det sägs bevara din ungdom.

Utseende: Spretande helsvart hårman, vitblek hud, iskalla svarta ögon som gnistrar. Smal men vältränad.

Åsikter om de andra

Jacque - Den självklare ledaren som utnyttjar dina talanger till fullo utan att ställa frågor, utan honom vore du kanske kvar i Pit figthingen... den ende människa som du känt något för...

Grote Janos - en vildsint kämpe som du träffade i Pit Fightingen på Riddra. Din kanske bäste kamrat av dem alla. Han skulle vara en bra tjänare åt Khaine...

Poldo -en av halvlängsmännen. Otroligt sifferminne och ansvarig för att tvätta ert stulna, utpressade, olagligt åtkommna guld till lagliga medel. Torr och tråkig, och verkar nästan rädd för dig.

Scrumpy - Poldos bror, och lika skicklig på att smuggla in och ut åtrovärda varor. Njuter gärna droger, inget ont i det, men om han drogade dig så att du åkte in här blir det synd om honom den dag du lyckas rymma...

Råttan Vermicelli - En mycket trevlig tileansk tjuv, förmodligen den bäste, av Riddras tjuvar. Han lagar en underbar råbiff och är alltid trevlig mot dig, du saknar honom litet...

NAME *Electrandiel 'Electra' Naggareth*

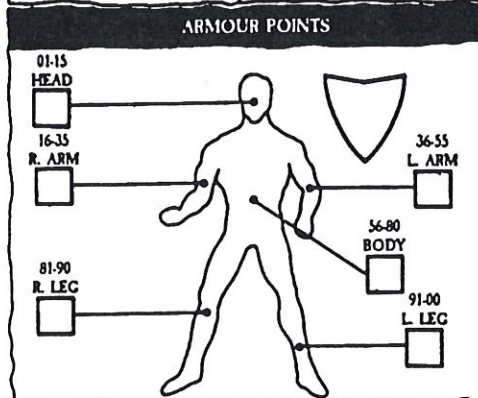


RACE		GENDER	
Dark Elf		Female	
CAREER CLASS		ALIGNMENT	
Warrior		Neutral	
AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR EYES
101	6'0	111lbs	Black Black
DESCRIPTION			
Witch-elf serial killer			
CURRENT CAREER		SOCIAL LEVEL	RELIGION
Assassin		0	Khaine
LANGUAGES		WEALTH	
Old Worlder (accented)			
PSYCHOLOGY & HEALTH			INSANITY POINTS
Frenzy, Blood lust			

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Sword	-	-	-	-
Sword	-	-	-	-

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	LOAD

ARMOUR	LOCATION	ENC



EQUIPMENT/TRAPPINGS
Wooden Jar
Prison Gown

- SKILLS**
- Acrobatics
 - Ambidextrous
 - Acute Hearing
 - Dance
 - Dodge Blow
 - Excellent Vision
 - Lightning Reflexes
 - Meditation
 - Night Vision
 - Scale Sheer Surface
 - Magical Awareness
 - Prepare Poison
 - Street Fighting
 - Seduction
 - Strike to Injure
 - Swim
 - Torture

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fcl
CURRENT PROFILE	6	65	55	4	3	7	80	4	50	25	50	70	60	10

Black Jacque Rooljakker

Bakgrund:

Du är den välborna lågadliga familjen Rooljakkers svarta får. Redan i unga år föll du i dåligt sällskap, och i tonåren var du helkriminell. Trots en gedigen utbildning av Marienburgs bästa Scholars så var det annat som lockade. Du lärde dig tidigt att utnyttja din intelligens, charm och goda uppfostran för att nå de mål du ville nå. Gamla rika adelstanter sol-och-vårades, palats över hela the Old World länsades och du gled runt i de mest sofistikerade sammanhang utan att bli misstänkt för de smarta brott som precis hade förövats. Du tröttnade dock på ditt kringflackande liv och beslöt att skapa något varaktigt; ditt eget kriminella imperium. Sagt och gjort, med några goda kumpaner tog du gradvis över tjuvön Riddra och gjorde den till din... Dessa kumpaner är och var:

Electra - en Witchelf som "fastnat" i Marienburg, hård och hänsynslös, men bra att som allierad. Hon utför allt som du inte vill besudla ditt samvete och händer med.

Grote Janos - en vildsint kämpe som länge lett den vinstgivande Pit Fightingen på Riddra. Din hängivne livvakt. Sviker aldrig.

Poldo - din närmaste "halvlängs"man. Otroligt sifferminne och ansvarig för att tvätta ert stulna, utpressade, olagligt åtkommna guld till lagliga medel.

Scrumpy - Poldos bror, och lika skicklig på att smuggla in och ut åtrovärda varor.

Råttan Vermicelli- Din närmaste man, en skicklig Tileansk tjuv, förmodligen den bäste...

Åren gick och snart kontrollerade ni allt av värde i Marienburgs undre värld. Men lyckan vände en natt för tre år sedan. Någon måste ha tipsat statsvakten, ty i en koordinerad aktion, där någon måste ha visat vägen in, stormades ert tjuvpalats och i en tumultartad strid greps ni alla. Du skenrättegångsdömdes och kastades i fängelset på Rijkers ö; utanför Marienburg där du nu suttit i tre år utan att ha hört eller sett en annan levande själ i en isoleringscell. Det har varit tre långa, långa år. Under dessa tre år har du grubblat på vem som sålde er till statsvakten... Du har bara två misstänkta (de andra är för dumma för att göra något liknande) och det är antingen Råttan eller Poldo! Råttan litar du på som en bror och han saknar egentligen motiv så bara Poldo återstår. Han tror du har haft möjlighet att förskingra de pengar som flutit in...

Personlighet och utseende:

Ständigt vid gott mod, trots fängelsetiden. Alltid med nya planer på gång, charmig och gentlemannamässig. Överdrivet hövlig och välformulerad. Behandlar alla väl oavsett situation. Som tjuvkaraktär så gäller det att brott skall ske elegant, ingen komma till skada och värdet på det stulna vara så högt som möjligt. Du avskyr våld och låter helst andra utföra sådant. Se dig själv som en medeltidens Errol Flynn: gentlemanna-skurken! Du har svartlockigt hår, isblå ögon och ett charmerande leende med ett pikant värjarr på ena kinden. Du kysser damers händer, ler förbindligt utan att vara ett slemmigt kryp. Nej, här är det äkta stil och elegans. I strid slåss du aldrig med något annat än värja. Retirerar gör du helst medelst att svinga dig i någon takkrona eller något annat smart...

NAME *Black Jacque Rooljakker*

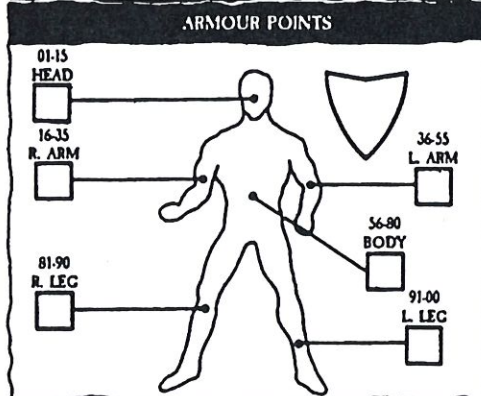


RACE		GENDER	
Human		Male	
CAREER CLASS		ALIGNMENT	
Rogue		Neutral	
AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR EYES
28	6'0"	160bs	Black Blue
DESCRIPTION			
Charismatic robber prince			
CURRENT CAREER	SOCIAL LEVEL	RELIGION	
Outlaw chief	0		
LANGUAGES		WEALTH	
Old Worlder			
PSYCHOLOGY & HEALTH		INSANITY POINTS	

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Rapier	+20	-	-1	-

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	LOAD

ARMOUR	LOCATION	ENC



EQUIPMENT/TRAPPINGS

Wooden Jar
Prison Gown

SKILLS

Bribery
Charm
Disarm
Disguise
Dodge Blow
Etiquette
Gamble
Heraldry
History
Law
Read/Write
- Old Worlder
Ride
Seduction
Specialist Weapon
- Rapier
- Parrying Weapons
Wit

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fcl
CURRENT PROFILE	4	45	40	4	4	7	50	2	40	60	55	60	60	60

SPELARKARTA

